Boj na Kosovu (Hastings)

Sandradni Pravilnik

Igra Boj na Kosovu (eng. Hastings) se igra izmedju dva ili više igrača. Za igru je potrebno da svaki igrač ima po pola seta **standardnih karata** i po jednu **kockicu sa 20 strana** (u daljem tekstu *1d20). Set karata po igraču treba da sadrži samo crne ili crvene karte, dakle u igri sa dva igrača, jedan igrač kod sebe drži sve karte sa znakom karo i srce, drugi igrač sve karte sa simbolom maka i pika. Takođe, špil karata kod jednog igrača treba da sadrži samo **jednog** kralja (drugog može da odstrani) i jednog džokera.

Igra počinje tako što oba igrača izlože kralja na sto, promješaju karte i formiraju tri **linije**. Jedna linija u početku sadrži po **jednu otkrivenu i jednu neotkrivenu** kartu (1). Nijedan od igrača ne ne zna vrijednost neotkrivenih karata. Nakon toga, igrači bacaju po 1d20. Ova faza se zove "**inicijativa**", te igrač koji dobije veću vrijednost na kockici bira ko prvi napada. U slučaju da se bace iste vrijednosti, kockica se ponovo baca. Ovo pravilo vrijedi za svako buduće bacanje kocke.

Cilj igre je da jedan igrač porazi protivničkog kralja.



Slika 1. Postavljanje polja

*1d20 u prevodu znači Jedna kockica (1d) od 20 strana (20)

Napad i odbrana

Igrač koji prvi napada, bira bilo koju otkrivenu kartu iz svojih linija, dok ostale ostaju neotkrivene, te bira protivničku liniju koju napada. Igrač koji se brani, otkriva sve karte u toj, napadnutoj liniji i sabira sumu karata. U ovom smislu, As se računa kao 11, dok Žandar, Dama i Džoker imaju posebne uloge, koje su opisane docnije u pravilniku. Dalje, svaki igrač baca 1d20, uzima dobijenu vrijednost i dodaje sumu karata na tu vrijednost (bitka). Ta vrijednost je moć napada ili odbrane (ofanzivna moć, defanzivna moć).

Na primjer, napadač je izabrao da napadne sa svojom otkrivenom osmicom - 8 srce, protivnikovu liniju na kojoj je jedna otkrivena karta dvica - 2 mak. Branilac potom otkriva sve neotkrivene karte u toj liniji (u ovom početnom napadu to je samo jedna), i pokazuje se petica - 5 pik. Napadač ima napadnu moć od 8, dok branilac ima odbrambenu moć od 2+5=7. Napadač i branilac bacaju po kockicu, napadač dobija 13, branilac dobija 8. Ukupna ofanzivna moć napadača se računa tako što se **sumiraju vrijednosti kockice i karata** koje je izabrao za napad, dakle 13+8=21; defanzivna moć branioca je suma njegovih kockica i karata - 8+7=13. 21 je veća suma od 13, što znači da napadač nosi pobjedu, a odbrambena linija se stavlja na stranu (groblje) i te karte više nisu u igri. U ovom slučaju se odbrambena linija raspada i na tu liniju se više karte ne mogu postavljati.

Dakle, **neotkrivene karte se otkrivaju samo u odbrani.**

U slučaju da je ofanzivna moć slabija od defanzivne, napadač gubi samo one karte s kojima je napao, dakle ako na ofanzivnoj liniji postoje neotkrivene karte, koje ne učestvuju u napadu, one ostaju na polju, dok **samo otkrivene karte** iz te linije idu na groblje.

Poslije svakog napada, napadač **vuče** po kartu i stavlja u jednu od svojih linija (pojačanje). **Jedna linija može da ima maksimalno 3 karte**, po standardnim pravilima. Ako igrač nema više mjesta za karte, to jest ako su sve linije popunjene sa po tri karte, igrač tada **ne vuče** kartu.

Igrači dalje naizmjenično napadaju. Svaki igrač samo s jednom linijom može da napadne samo jednu liniju i svaki put nakon napada, napadač vuče kartu.

Ako igrač ima jednu liniju gdje su sve karte neotkrivene, ima pravo da sa tom linijom napada tako što nasumično **prvo izabere** (deklariše) samo jednog napadača (neotkrivenu kartu), **deklariše odbrambenu liniju** (ono šta napada), **potom otkriva kartu i baca kockice**.

U slučaju da jedan igrač izgubi sve tri linije, tada **otvara** svog kralja.

Otvaranje Kralja

Otvaranje kralja (2) se dešava nakon što jedan igrač izgubi sve tri linije. Taj igrač, čim izgubi zadnju liniju, nebitno da li u napadu ili odbrani, vuče jednu otkrivenu i jednu neotkrivenu kartu i raspoređuje ih kako je prikazano na ilustraciji (Jedna otkrivena i jedna neotkrivena karta pored kralja).



Slika 2. Otvaranje kralja

Kralj sam ima ofanzivnu/defanzivnu vrijednost od +10. U slučaju da kralj napada, a jedna karta kraj njega je neotkrivena, napada kao suma vrijednosti kralja (10) i otvorene karte - u prethodnom primjeruje ta suma 14 (10+4). U slučaju da kralj **izgubi** pri tom napadu, **kralj samo gubi karte koje su otkrivene** (na sl.2 gubi kartu 4 mak). Maksimalan broj karata ostaje tri, uključujući kralja, dakle ako kralj napadne i ima još dvije karte pored sebe, taj napadač ne vuče kartu. Ako ima manje od dvije, nakon napada vuče kartu.

Igra se završava tako što jedan od kraljeva na polju izgubi **dok je u odbrani**, odnostno ako jedan napadač napadne protivnikovog kralja i suma ofanzivne moći bude jača od kraljeve defanzivne moći.

Kritični pogodak i kritični promašaj

Kritični pogodak (Časni juriš) se dešava kada **igrač baci 1d20 i dobije 20**.
Kritični promašaj (Frontalni kolaps) se dešava kada **igrač baci 1d20 i dobije 1**.

Kada igrač postigne kritični pogodak, tada sumu računa na sledeći način:
(Suma vrijednosti karata + 20)*2.
Na primjer, igrač je napao sa kombinacijom karata A, 9 i 5. Ta suma se računa na sledeći način: (11+9+5+20)*2=92. Znači prvo se sabere kompletna suma karata i vrijednosti kockice (20), te se ukupna vrijednost **množi** sa 2.

Kada igrač postigne kritični promašaj, obrnuto se dešava. Uzima svoju sumu karata, dodaje 1 te **djeli ukupnu vrijednost sa 2**. Dakle po prethodnom primjeru, kombinacija karata A, 9 i 5 bi se računala na sledeći način: (11+9+5+1)/2=13. U slučaju da je djeljeni broj neparan, tj. suma karata i kockice je neparna, onda se zaokružuje na veću vrijednost (npr 11/2= 5.5, zaokružuje se na 6).

Posebne karte - Dama, Žandar i Džoker

Dama

Dama (Žrtva/Kosovka djevojka) je posebna karta koja daje mogućnost da kada se igra pored bilo koje druge karte, u napadu ili u odbrani, a ta linija izgubi bitku, umjesto da se ta linija šalje u groblje, odnostno da se izgube okrenute karte, igrač stavlja damu u groblje, potom vuče jednu **neotkrivenu** kartu i stavlja na njeno mjesto. Na ovaj način se Dama žrtvuje, i to samo u slučaju da ta linija izgubi u bici. Ako linija pobjedi, dama ostaje u liniji sve dok ne izgubi.

U slučaju da je dama jedina otkrivena, a ostale karte su neotkrivene u njenoj liniji, **igrač može da krene u napad tako što izabere jednu od neotkrivenih karata u daminoj liniji, deklariše je kao napadača, deklariše liniju odbrane protivnika, otkriva kartu, te uz damu kreće u napad (pohod sa damom).** U slučaju da napadač izgubi bitku, mjenja damu sa neotkrivenom kartom i vuče još jednu kartu, kao što svaki put vuče nakon napada.
Dama se **ne bori**, dakle u slučaju da je Dama jedina karta u liniji, a izabrana je kao meta za napad, ili kao napadač, ona **automatski ide u groblje**, pa se umjesto nje postavlja neotkrivena karta na njenom mjestu, te se završava potez.

Žandar

Žandar (Vojvoda) je posebna karta koja ima vrijednost od +5, i funkciju da kada se koristi u jednoj liniji, ta linija dobija "**prednost**" (inspiracija).
Prednost podrazumjeva to da kada se ta linija koristi u bici, umjesto da kockica baca jedanput, **baca se dva puta i bira se veća vrijednost**. Dakle ako igrač baci prvi put kockicu i dobije 12, drugi put baci kockicu i dobije 6, kao vrijednost se uzima veće bacanje - 12.

Na primjer, igrač napada sa linijom koja ima karte 6, 3 i J. Tada baca kockicu dvaput, dobija vrijednosti 12 i 6, računa tako što uzima veću vrijednost - 12, dodaje na sumu od 6, 3 i J. Dakle, 12+6+3+5=26.
Nakon što vojvoda poda prednost liniji, on ide u groblje. U slučaju da je Žandar jedina karta u liniji, a pobjedio je u bici, on ide u groblje i mjenja ga **neotkrivena** karta.

Džoker

Džoker (Izdajnik) je posebna karta koja ima suprotnu funkciju od Žandara. Džoker kada je u liniji sa kartama koje učestvuju u bici, on daje hendikep (vrši izdaju). To znači da kada igrač baca kockicu, baci je dvaput i bira **manju** vrijednost. Nakon toga, Džoker ide u groblje.
Ako je Džoker u istoj liniji kao Žandar, hendikep i prednost se poništavaju, te se baca kockica samo jednom s tim da Žandar zadržava svoju vrijednost od +5. Ako je Džoker sam, ili samo sa damom, tada ta linija automatski gubi, odnosno dama se automatski žrtvuje.

Bodovanje

Bodovanje se vrši tako što se oduzme razlika ofanzivne i defanzivne vrijednosti napada i odbrane, u kom kralj koji se brani izgubi igru. Npr. Igrač koji je napao i njegova ofanzivna moć je 40, pobjedi kralja sa defanzivnom moći od 30, u tom slučaju je razlika 10.
Svaki igrač počinje sa 150 bodova. Igrač koji je izgubio partiju, oduzima tu konačnu razliku od svojih početnih 150. Tako se računa sve dok jedan igrač ne ode u negativnu vrijednost sa bodovima. Igrač koji ima pozitivan broj bodova na kraju igre se smatra kao pobjednik.
U slučaju igre u timovima, sumiraju se bodovi saigrača, te prvi tim čija ukupna suma postane negativna gubi igru.

Posebna i Alternativna Pravila

Igra se može igrati i sa više od 2 igrača. Može se igrati i sa timovima, ili svako za sebe.

U slučaju kada se igra sa timovima (2 na 2, 3 na 3 itd) igrači bacaju kocke za inicijativu. Tim sa najvećom ukupnom vrijednošću bačenih kockica bira ko prvi napada, te se igra nastavlja naizmjenično između igrača oba tima.
Igrač u timu može da napada samo sa svojim linijama ili kraljem, bilo kog drugog igrača u igri (čak i prijateljskog igrača). Kada izvuče kartu nakon svog napada, tu kartu može da postavi u bilo koju svoju liniju, ili u liniju svog suigrača. Suigrač može da se služi sa tom kartom dalje u igri, odnosno može da raspolaže sa svim kartama u svojim linijama.

Ako igrači igraju svako protiv svakog (3, 4, 5... itd igrača, svako za sebe), svaki igrač baca kockicu za inicijativu, te redosljed počinje tako što igrač sa najvećom vrijednošću bira ko će prvi da igra, te se po visini kockica nastavlja igrica. Na primjer, četiri igrača bace kockice 17, 14, 5, 3. Ako igrač što je bacio 17 izabere da prvi igra igrač što je bacio 5, redosljed tada postaje 5, 3, 17, 14 itd. U praksi obično igrač sa najvećom vrijednošću bira da on sam prvi napadne, ali po pravilu on ima prednost biranja redosljeda, dakle nije primoran da prvi napada. Nakon napada, može da stavi kartu samo na svoje linije.

Primjeri alternativnih pravila su npr. umjesto da maksimalan broj karata u liniji bude 3, moguće je da se taj broj povisi na 4 ili 5, ali se ovim pravilom gubi balans igre jer kralj ovim postaje previše snažan.
Drugo alternativno pravilo je da se umjesto 3 linije postavi više, ili manje linija.
Moguće je igrati igru gdje se može vršiti više napada od jednom po potezu, ili da se vrijednosti Žandara i Kralja promjene. Moguće je i omogućiti dami da učestvuje u bici, gdje kada se baca kockica uz damu, uzima se samo vrijednost kockice.
Ostala proizvoljna alternativna pravila se mogu dodati ili oduzeti uz dogovor sa saigračima, međutim nikako ne spadaju u standardna pravila igre Boj na Kosovu.

Potpis i pečat autora

____